

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistallenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Grönvall, M. 2017. TAMK Games Academy luo yhdessä enemmän.

Teoksessa TAMK-konferenssi - TAMK Conference 2017. Learning and working together. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu, Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja, 197-202.

DOI / URL: <http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/Muut/TAMK-Conference2017.pdf>

Mira Grönvall

## 25. TAMK GAMES ACADEMY LUO YHDESSÄ ENEMMÄN

### Tiivistelmä

**V**OIKO KAKSI eri koulutusta, vieläpä eri kielistä koulutusta, toteuttaa peliopetusta niin, että opiskelijat pääsevät yhdessä toteuttamaan laadukkaita peliprojekteja, yhdistäen peligraafikot ja -ohjelmoijat yhteisiin projektitiimeihin? Voi, kun löytyy yhteinen tahto ja halu tehdä työtä opiskelijoiden parhaaksi. TAMK Games Academy käynnistyi elokuussa 2016 ja se kokoaa Median ja Tietojenkäsittelyn koulutusten peligraafikot ja -koodarit vuodeksi peliopintojen pariin. Ensimmäiset Games Academyn pelit on nyt julkaistu.

### Tausta ja tavoitteet

TAMK Games Academy yhdistää kahden eri tutkinnon opiskelijat vuodeksi yhteisiin peliopintoihin. Mukana ovat tietojenkäsittelyn koulutus, joka on suomenkielinen, 210 opintopisteen tutkinto ja tutkintonimikkeenä tradenomi, sekä Degree Programme in Media and Arts, joka on englanninkielinen 240 opintopisteen tutkinto ja tutkintonimikkeenä Medianomi. Lisäksi koulutukset toimivat kahdella eri kampuksella, sillä tietojenkäsittelyn koulutuksen opetus järjestetään TAMK:n pääkampuksella ja Median koulutus taas Mediapoliksella Tohlopissa.



Kuva 1: TAMK Games Academyn logo

Yhteistä koulutuksille on ollut se, että molemmat ovat tarjonneet pelikoulutusta osana opetustaan. Vuosien varrella havaittiin, että pelikoulutuksesta tulisi vahvempi, jos erillään olevat osaamiset yhdistettäisiin ja opiskelijoille voitaisiin näin tarjota paremmat mahdollisuudet kehittyä haastavammissa projekteissa. Median koulutuksessa painotus on ollut peligrafiikassa, tietojenkäsittelyn koulutuksessa taas peliohjelmoinnissa. Tosielämän projekteissa oleellista on, että niin tuottajat, suunnittelijat, graafikot kuin ohjelmoijatkin työskentelevät tiiviissä yhteistyössä. Lisäksi ongelmana oli, että Median koulutuksessa projekteihin kaivattiin ohjelmoijia, ja Tietojenkäsittelyn koulutuksessa yritettiin opettaa samoilla opintojaksoilla niin graafikoita kuin ohjelmoijia. Tästä syystä lähdettiin miettimään, miten opinnot voitaisiin järjestää niin, että eri koulutusten opiskelijat saataisiin työskentelemään yhteisissä projekteissa ja opinnot voitaisiin järjestää paremmin erilaisten osaamisten ympärille.

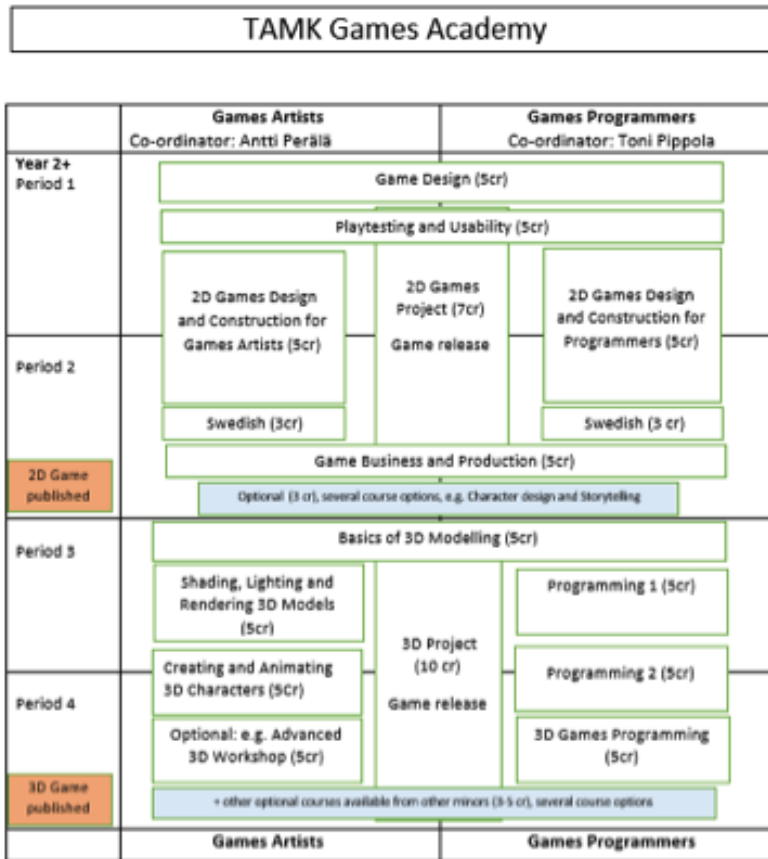
◀ Kun voimien yhdistäminen nähtiin sekä opiskelijoiden että opettajien näkökulmasta tavoittelemisen arvoisena, lähdettiin aktiivisesti etsimään ratkaisua. Käytännön tarpeet ja toiveet tulivat opettajilta. Mukana suunnittelussa olivat Howell Istance, Antti Perälä, Ari Närhi, Carita Forsgren ja Tuomo Joronen Median koulutuksesta sekä Toni Pippola, Pasi Pekkanen ja Gareth Noyce Tietojenkäsittelyn koulutuksessa. Mukana olivat myös molempien koulutusten koulutuspäälliköt, Timo Kivikangas ja Mira Grönvall, jotka olivat mukana kannustamassa muutoksessa, ratkomassa aktiivisesti ongelmia ja miettimässä, miten Games Academy -toteutus viedään opetussuunnitelmaan. ▶

## Toteutuksen kuvaus

TAMK Games Academyn opinnot ovat siis molemmille tutkinnoille yhteiset ja laajuudeltaan 60 opintopistettä, ja kestävät näin yhden lukuvuoden. Yhteinen tarjonta löytyy molempien tutkinnojen opetussuunnitelmasta. Median koulutuksessa opinnot ovat kahtena 30 opintopisteen moduulina, 2D Game Design and Development ja 3D Modelling and Animation. Tietojenkäsittelyn koulutuksessa Games Academy -opinnot toteutetaan osana Game Production -suuntautumispolkua. Polkuopinnot ovat 45 pistettä, ja loput 15 opintopistettä on sijoitettu sekä opetussuunnitelman kaikille yhteisiin, että ammatillisiin valinnaisiin opintoihin. Kaikki Games Academy -opetus järjestetään englanniksi, vaikka tietojenkäsittelyn koulutus on suomenkielinen.

Opinnot ovat jaettu sitten, että syksyn päätteeksi julkaistaan 2D-pelit ja kevään päätteeksi 3D-pelit. Sekä syksyllä että keväällä opiskelija voi painottaa opintojaan joko grafiikkaan (Games Artist) tai ohjelmointiin (Games Programmer). Yhteiset opinnot liittyvät muun muassa pelibisnekseen, pelisuunnitteluun, testaukseen ja käyttäjäkokemukseen. Hankitut osaamiset testataan kaikille yhteisissä projekteissa, eli syksyn 7 opintopisteen 2D-projektissa sekä kevään 10 opintopisteen 3D-peliprojektissa.

Kokonaisuuden hahmottamiseksi on laadittu dokumentti, jossa koko yhteinen tarjonta on nähtävillä (kuva 2).



Kuva 2: TAMK Games Academyyn opetustarjonta yhdessä kuvassa

Opetustarjonnan lisäksi miettimistä on ollut opetusjärjestelyissä kahden kampuksen välillä. Oleellista onnistumisen kannalta on ollut opiskelijoiden huolellinen ohjaaminen ja aktiivinen tiedottaminen. Kummastakin koulutuksesta on nimetty koordinaattori huolehtimaan käytännön järjestelyistä sekä opiskelijoiden tiedottamisesta. Päävastuu grafiikkapuolen opetuksen järjestämisestä on Median koulutuksella ja ohjelmointiopetuksesta Tietojenkäsittelyn koulutuksesta. Resurssit, eli toteuttajat sekä tarvittavat tilat, laitteet ja ohjelmistot mietitään yhdessä.

TAMK Games Academyyn valitaan vuosittain 40 opiskelijaa, joista noin puolet suuntaavat osaamistaan grafiikkaan ja toinen puoli ohjelmointiin. Median opiskelijoita on noin 15 ja Tietojen-

käsittelyn noin 25. Koska opiskelijat tulevat eri koulutuksista, on tärkeää, että heidät tiimiytetään opintojen alkaessa, ja että heille luodaan heti alussa yhteinen toimintakulttuuri. Alustana toimivalle yhteistyölle on opiskelijoiden yhteinen intohimo, eli pelit ja niiden tekeminen.

## **Tulokset**

TAMK Games Academy -opinnot käynnistyivät ensimmäisen keran elokuussa 2016, eli ensimmäinen ryhmä opiskelijoita on valittu opintoihin ja ensimmäinen puoli vuotta on nyt takana. Jo nyt voidaan todeta, että voimien yhdistäminen on kannattanut. Verkostot ovat vahvistuneet, ja näin on muun muassa saatu pelialan tunnettuja tekijöitä puhumaan tuleville pelialan ammattilaisille. Opiskelijoilla on käytössään entistä laajempi osaaminen, kun opettajat osaamisineen ovat molempien koulutusten opiskelijoille läsnä. Lopputuotteet, eli julkaistavat pelit, ovat laadukkaampia, kun opiskelijat voivat opinnoissaan keskittyä itseään kiinnostaviin osaamisalueisiin ja saavat niihin paremmin räätälöityä opetusta.

Ensimmäiset selainpelit on nyt julkaistu muun muassa itcisä. Kevään 3D-peliopinnot ovat nyt käynnistyneet ja tiedossa on jälleen mielenkiintoisia projekteja. Nämä pelit julkaistaan toukuussa 2017.

## **Jatkotoimenpiteet**

Samaan aikaan Games Academyn suunnittelun ja käynnistämisen kanssa on käyty keskustelua myös Tampere3-yhteistyöhön liittyen. Kiinnostavana nähdään mahdollisuus yhdistää pelitutkimus ja pelituotanto, jota siis Games Academy edustaa. Alustava suunnitelma Games Education Pilotista on olemassa ja pieniä yhteisiä projekteja on jo toteutunutkin. Nähtäväksi jää, millaiseksi Tampereläinen pelikoulutus kehittyy. Varmaa on, että ainekset kansainväliseksi huipputoimijaksi ovat olemassa. The Game is on!

## Lähteet

Degree Programme in Media, opetussuunnitelma

<http://opinto-opas-ops.tamk.fi/index.php/en/167/en/49588>

Tietojenkäsittelyn koulutus, opetussuunnitelma

<http://opinto-opas-ops.tamk.fi/index.php/fi/167/fi/49535>

TAMK Games Academy WWW-sivut

[www.gamesacademy.fi](http://www.gamesacademy.fi)

Pelijulkaisija itch

<https://itch.io/>

